

Muriel Paraboni
Mestrando pelo
Programa de Pós-
Graduação em Artes
Visuais - PPGART,
da Universidade
Federal de Santa
Maria - UFSM

**Andréia Machado
Oliveira**
Professora doutora,
coordenadora
do Programa de
Pós-graduação em
Artes - PPGART
da Universidade
Federal de Santa
Maria - UFSM

A dissolução da paisagem: Imagem, espaço e atmosfera na video-instalação

*The dissolution of landscape: Image, space
and atmosphere in video installation*

Resumo: O presente artigo trata da dissolução da paisagem como representação para a condição de lugar e atmosfera no contexto da vídeo-instalação. Parte da pintura de paisagens clássica e romântica até a abstração em Turner, chegando ao ambiente moderno do cinema, da Land art e das instalações. Articulando essas referências, aplica conceitos de Walter Benjamin e Gilles Deleuze a respeito da narrativa cinematográfica, tendo como fundo as noções de duração, intensidade, tempo e espaço em Bergson.

Palavras-chave: Vídeo-instalação; Paisagem; Espaço e Tempo; Duração; Intensidade

Abstract: *This paper deals with the dissolution of landscape as a representation for atmosphere and place in video installation. Initially, we review Classical and Romantic landscape up to J.M.W. Turner's abstractions, followed by a discussion of landscape in its modern contexts in cinema, Land art and installation. While reflecting on these references and considering narrative cinematography, we call upon concepts in Walter Benjamin and Gilles Deleuze, basing our reflection on the notions of duration, intensity, time and space in Henri Bergson.*

Key words: *Video Installation; Landscape; Space and Time; Duration; Intensity*

INTRODUÇÃO

Dissolver a paisagem não é apenas uma figura poética de linguagem. De certo modo, é acompanhar os modos pelos quais a paisagem atravessa os séculos de nossa cultura até a sua diluição na multiplicidade de aspectos que conformam a sensibilidade contemporânea. O ponto de partida, ou referência histórica, é a paisagem pintada, em seus diversos estágios de representação visual, os quais por sua vez já trazem todos os germens da experiência que a modernidade viria a deflagrar. O ambiente moderno, cujos modos de conhecer e sentir são ativados pelas articulações entre a fotografia, o cinema e os novos meios de transporte e comunicação que transformaram por completo as relações sociais, vai desafiar a paisagem, como toda a arte aliás, a reinventar-se e lançar-se para além da experiência visual. Anne Cauquelin vai dar uma ideia do caminho intelectual percorrido pelos artistas, e pelos apreciadores de arte modernos, na de-composição da paisagem:

Talvez as questões que precisam nos acompanhar nas preocupações sobre formação docente (incluindo a nossa própria) são: de que modo vivemos a experiência da docência? Somos capazes de produzir experiência (no sentido da “experiência” de que nos fala Larrosa e Agamben) a partir de nossas aulas? Somos capazes de viver esteticamente à docência? Ou, ainda, à docência pode ser uma obra de arte? Como professores e professoras, somos capazes de dançar? Quais os modos e formas de uma “arte da docência em arte”? (LOPONTE, 2007, p.247)

Trata-se portanto de pensar as passagens da paisagem da visualidade para a sensação e da sensação para a experiência ambiental e atmosférica de seus elementos. Ou seja, a paisagem chega ao limite de descolar-se de seu eixo de origem, onde estão os próprios fenômenos naturais, para constituir-se enquanto conceito, conceito elástico que institui a ideia

ampla de lugar, desde que lugar para uma experiência dos sentidos. Este lugar já é um primeiro esboço conceitual, abrangente, para o espaço que antecede qualquer gesto. E é neste lugar que se podem situar aqueles elementos que atravessam constantemente a nossa experiência cultural da paisagem desde a representação pictórica até a sua sensorialização no ambiente contemporâneo das instalações. São esses elementos que constituem a essência da pesquisa, a qual se utiliza do vídeo e da projeção como suportes.

A poética portanto se faz na soma, ou diálogo, entre os elementos subjetivos e formais do cânone da paisagem e a tecnologia de captação e reprodução que os reconstituem ou materializam no espaço. O que viabiliza tal diálogo são os conceitos operacionais, que tanto buscam dar conta da paisagem de sua forma visual à sensação quanto à crítica das tecnologias - e das linguagens por elas engendradas - em seus efeitos sobre a experiência estética. O resultado deve aproximar-se de uma diluição de todos esses elementos numa experiência com o espaço, ou seja, a paisagem diluída no próprio lugar, tornando-se experiência múltipla pelos sentidos e não se restringindo apenas aos fenômenos naturais. Antes, porém, os vincula ao próprio sujeito como aquele que percebe o mundo externo, processando-o conforme as suas próprias estruturas, determinando a experiência:

A LINHA VIBRANTE

No interior da paisagem visual, a paisagem pintada como representação, é possível identificar uma constante. Qualquer que seja o período, escola ou estilo, a linha do horizonte se faz presente como núcleo estrutural constitutivo, a partir do qual os efeitos e movimentos das paisagens se tornam ativos. É porque na linha do horizonte está a luz, a fonte de energia da pintura e portanto da paisagem. É a partir do horizonte, onde o sol nasce, rebate ou se põe que as cores das paisagens se espalham, se

entrelaçam e enfim pintam, dão volume e contornos à representação em tela. A atenção à linha do horizonte como fonte de luz e cor, e portanto origem dos sentimentos emanados através da figura, permite que em última análise sejam deixados de lado de fato todos os demais elementos visuais, traços, curvas, contornos, perspectivas e esboços que produzem os objetos reconhecíveis da natureza. Tal movimento tanto permite trabalhar com a paisagem numa conceituação mínima, abstrata, como igualmente dá acesso à essência da experiência da paisagem, os elementos que a ligam aos sujeitos dos sentidos.



FIGURA 1 - Entardecer (Abendlandschaft mit zwei Männern, óleo sobre tela, 1830-1835), de Caspar David Friedrich: a linha do horizonte como foco de irradiação da luz pictórica.

É nesta tangente que se situam os principais eixos e conceitos operacionais da pesquisa. Em termos de experiência, no sentido do vínculo que a obra estabelece com o sujeito no momento da contemplação, temos um espectro subjetivo que vai da interação visual pura (pintura clássica) à sensação pura (pintura moderna) para finalmente chegarmos na atmosfera, que em última análise faz convergirem numa só experiência o visual e o sensorial. Por trás desses conceitos que articulam a experiência, conforme Deleuze, teremos em Bergson o conceito de duração, que funciona como um continente para o todo da obra, análogo fenomenológico e teórico da espacialização do tempo.

O tempo, aliás, é o extrato mesmo da experiência, é através das modulações do tempo, das suas variações por meio da luz e da cor, que a própria duração se torna palpável aos sentidos. Assim, se a instalação se constrói a partir da cor e da luz, é por meio do tempo em articulação com o espaço que ela se torna duração. A duração assim nada mais é do que a amálgama de toda a experiência da paisagem como lugar, dando espaço para a emergência do próprio sujeito, conforme mostra Deleuze a respeito do conceito em Bergson:

Direi, por exemplo, que há, de um lado, multiplicidade de estados de consciência sucessivos e, por outro lado, uma unidade que os liga. A duração será a síntese dessa unidade e dessa multiplicidade, operação misteriosa, da qual não se vê, repito, como comportaria nuances ou graus. (DELEUZE, 1999, p.34).

Em linhas gerais e em termos práticos, o que tudo isso quer dizer é que a instalação trabalhará com diferentes experiências do tempo concatenadas numa experiência maior, que perfaz o todo do espaço e conforma o tempo deste todo como duração. A duração assim é o múltiplo do

tempo no espaço e o espaço se faz uma única experiência a partir de sua multiplicidade de proposições. Estas, por sua vez, ao constituírem um conjunto de sequências de imagens que trabalham diferentes elementos abstraídos da paisagem, quais sejam a cor, suas texturas, variações temporais, nuances e acontecimentos fenomenológicos, somam uma unidade por articulação de temporalidades, solicitando a percepção e os sentidos do sujeito em diferentes níveis.



FIGURA 2 - Pôr do sol (Sunset, óleo sobre tela, 1830-35), de Joseph Mallord William Turner: a dissolução da figuração representativa em vibrações luminosas.

De um modo geral, a instalação propõe três momentos, três eixos temporais básicos, sendo o primeiro deles a ocasião do entardecer, com a experiência de sua profusão lenta de cores até o declinar, quando se instaura a noite; o segundo sendo a própria noite, contemplada por fenômenos não visíveis como o vento e a chuva; e por fim, o terceiro, o amanhecer, que fecha o ciclo da obra com uma nova ascensão de cores, oferecendo um progressivo redesenho dos elementos no espaço. Cada um desses momentos é formado por uma multiplicidade de elementos constitutivos, ativados entre si por meio de continuidades, descontinuidades, progressões e rupturas. No todo, os três momentos eles mesmos constituem fragmentos uns dos outros, em que a soma perfaz a duração do espaço em obra.



FIGURA 3 - Abertura (Wide Out, instalação, 1998), de James Turrell: a fonte de luz como experiência de duração no espaço instalativo contemporâneo. Foto: Florian Holzherr.
Fonte: http://www.cambaleando.com/2016_01_01_archive.html

LINGUAGEM

É neste ponto que a linguagem reclama o seu papel, mas qual linguagem? Essa dúvida de pronto sinaliza certos questionamentos cruciais que a pesquisa acabará por levantar em seu caminho. A primeira linguagem em jogo é a do cinema, pai de suas derivações mais amplamente compreendidas como audiovisual. A imagem numa vídeo-instalação, seja qual for o seu emprego, será sempre tributária do cinema. No caso particular da pesquisa, trata-se de pensar na transposição da narrativa do interior mesmo da montagem fílmica para a sua articulação nos próprios vãos do espaço instalado. É nessas dobras do espaço, dobras que sempre encontram o olho do sujeito, que a narrativa do cinema cruza e necessariamente trava diálogo com os elementos próprios da imagem pictórica. O que evita um jogo desigual de forças é o fato de ambas as linguagens - a narrativa do cinema e a sensação visual proveniente da pintura - estarem expostas em territórios estrangeiros a si mesmas, ou seja, o espaço da instalação, onde terão de dialogar. Tal diálogo, espera-se, deve ser injuntivo, compositivo, no sentido de que ambas as linguagens se desconheçam de si mesmas para formar algo particular neste novo arranjo espacial.

A proposta, portanto, não poderia ser outra que não a busca por uma essencialidade, formal e conceitual, em cada uma das linguagens implicadas. Isso significa reduzi-las a seus mínimos denominadores e só então deslocá-los para os termos da obra propriamente dita. No caso do cinema e da linguagem cinematográfica, trata-se de encontrar a célula menor da narrativa, o ponto mínimo para a sua articulação. Se pensarmos que a narrativa consiste, em linhas gerais, na articulação de um movimento, em que A se move para B e em assim fazendo se transforma em C, o que temos é basicamente uma variação no tempo que produz uma mutação daquilo que é mostrado e, naturalmente, percebido. É o princípio da montagem intelectual ou dialética, definido por Eisenstein e que é comentado por Deleuze (2005) na seguinte passagem de A imagem-tempo:

Direi, por exemplo, que há, de um lado, multiplicidade de estados de consciência sucessivos e, por outro lado, uma unidade que os liga. A duração será a síntese dessa unidade e dessa multiplicidade, operação misteriosa, da qual não se vê, repito, como comportaria nuanças ou graus. (DELEUZE, 1999, p.34).

No fundo não precisamos mais do que isso para entender uma narrativa, seja na literatura ou no cinema, sendo este elemento o responsável pela sensação de verossimilhança com a existência real: o movimento narrativo engendra uma organicidade que nos é própria. De modo que, para a obra em andamento, o que se precisa é simplesmente de um pequeno conjunto de intervalos, os menores possíveis aliás, entre os quais se articulam os movimentos e, portanto, as mutações da imagem. Estes intervalos são uma simples e pontual variação de tempo, marcada em sincronia com o tempo real, perfazendo a duração mais abrangente do espaço da instalação.

Mas se o mecanismo mínimo responsável pela articulação das múltiplas temporalidades instaladas vem da narrativa audiovisual, é da pintura que vêm seus elementos. A vibração da cor é a essência da pintura, mesmo em sua fase clássica. Não há pintura sem cor e, o mais importante, é a ativação entre as cores que projetam as formas em nossa percepção por meio da vibração. Isso quer dizer que, seja qual for o tema, figurativa ou abstrata, narrativa ou desconstrutiva, a imagem pictórica sempre alcança o receptor por meio da vibração da cor, pois ela é a sua célula mínima.

Tal raciocínio se amplia em complexidade se transposto para as tecnologias de captação e reprodução da imagem em movimento, em particular as digitais. Pois estamos então falando de fato em pixel, linha, interpolação de elementos codificados que, tal como o próprio DNA humano, guardam e transportam a informação da cor. As lentes das câmeras e as telas de reprodução ou projeção se tornam por este prisma perfeitas análogas da tela da pintura, feita de tecido e fundo branco. É a cor como

luz e, antes, como código numérico, que ali se projeta para então cumprir o mesmo papel que a imagem vem cumprindo há séculos em nossa cultura: ser captada pelo olho como vibração, para só então ser organizada formalmente pelo cérebro e interpretada.

IMERSÃO E TECNOLOGIA

A experiência imersiva atravessa a história da arte, desde as pinturas rupestres. A caverna como espaço ritual talvez seja a primeira manifestação da necessidade da imersão, como jogo com os elementos lúdicos da imaginação. Ilusão e imersão se ligam ao longo da história da arte, mas não são exatamente sinônimos. No entanto, esses dois conceitos comungam semelhanças se pensados da perspectiva do desejo, como sonho ou utopia. Oliver Grau (2007) vai definir a imersão e portanto também a ilusão no recorte aqui exposto, como um efeito da diminuição da racionalização e das faculdades críticas em detrimento da ampliação do envolvimento emocional com o objeto. De modo que é o maior ou menor envolvimento emocional que determina o nível de ilusão ou imersão da obra.

Há muitos fatores que competem para a sensação imersiva, dependendo obviamente da modalidade estética da experiência. De um lado, temos a disposição do sujeito, seu potencial de sensibilização para uma entrega ou mergulho na obra. De outro, temos a própria obra e sua espacialidade, atravessada por todos os seus elementos e proposições constitutivas. O espaço contemporâneo da vídeo-instalação, de um modo geral, é herdeiro dos panoramas do século XIX, como demonstra Oliver Grau. Os panoramas se espelhavam na configuração imersiva da sala de teatro para reproduzir, no contexto da pintura, um ambiente capaz de potencializar a concentração e a ilusão de realidade. O cinema fará a síntese da experiência arquitetônica do panorama e do teatro, adaptando-os ao estilo de imersão exigido pela imagem em movimento.

O espaço da vídeo-instalação, desta forma, será resultado de um

novo encontro entre o cinema e a galeria de arte em sua modalidade moderna. E é nesse atravessamento que se colocam diversas questões importantes a respeito da experiência imersiva. Elas podem ser pensadas, no contexto da pesquisa, em dois desdobramentos básicos: o primeiro deles leva da reflexão sobre a esteticidade da imersão ao próprio estatuto crítico da galeria moderna como espaço essencialmente anti-ilusionista; o segundo faz pensar no uso e na articulação da tecnologia também em junção com os graus de intensidade da experiência imersiva. Enfim, é questionar o papel da tecnologia como agente relevante do ilusionismo ou da crítica, dependendo de como ela se configura na obra. O interesse por tais questões define a galeria como espaço de experiência da obra e os modos de disposição da tecnologia como determinantes, também, do diálogo entre crítica e ilusionismo que a venham a ser propostos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pôde ser percebido, a retomada de minha produção em pintura teve início de uma forma bastante descompromissada e, ao longo desse percurso inicial, algumas questões foram ganhando destaque e passaram a delinear os contornos para uma pesquisa mais focada. Nesse sentido, há elementos que começam a se sobrepor a outros, de maneira que é possível definir alguns “problemas” de pesquisa com um pouco mais de precisão.

A busca por diálogos com artistas que já tenham trilhado uma trajetória mais completa foi um dos componentes que se mostrou eficaz ao revelar como a ideia de cópia e repetição na produção artística poderá ser alavancada, definindo dessa maneira um rumo para uma nova etapa. O novo projeto que está sendo iniciado e sucede o já desenvolvido denomina-se, precisamente, *Construção de narrativas pictóricas: cópia e repetição*. Evidentemente outros artistas e autores que trabalham nesse viés serão aproximados como, por exemplo, Roman Opalka, On Kawara

e, inclusive, os artistas chineses copistas de Dafen (BELOTTI, 2013) além, evidentemente, de uma prática mais focada na repetição de pinturas “idênticas”.

Finalmente, cabe uma consideração final sobre o sentido mais geral e institucional da pesquisa. Apesar das tentativas acadêmicas, os projetos em poéticas visuais talvez ainda sejam percebidos de maneira “tímida” no ambiente da Universidade, provavelmente por sua natureza, de orientação predominantemente individual – uma vez que a própria produção, em muitos casos, parte dessa prerrogativa. Os diálogos e problematizações talvez se deem num momento subsequente ao processo criativo, ao invés de concomitante. Por outro lado, trata-se de uma formalização necessária para legitimar uma atividade produtivo-criativa no âmbito da pesquisa institucional e que tem em vista, além da garantia do tempo necessário dispendido para a criação artística, o reconhecimento desta forma de produção do conhecimento frente outras áreas do saber.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2014. 160 p.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 291 p.
- CAUQUELIN, Anne. **A invenção da paisagem**. São Paulo: Martins, 2007. 196 p.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005. 340 p.
- _____. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. **Lógica da Sensação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007. 183 p.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos o que nos olha**. 2ª Ed., São Paulo: Ed.34, 2010. 262 p.
- GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: SENAC/UNESP, 2007.
- KRAUSS, Rosalind E. **Caminhos da escultura moderna**. 2ª Ed. São Paulo: Martins

Fontes, 2007. 365 p.

MONDLOCH, Kate. **Screens:** viewing media installation art. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

PARENTE, André. **Imagem-máquina:** a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. 301 p.

TASSINARI, Alberto. **O espaço moderno.** São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001. 168 p.

031